SUPER LEAGUE™

取扱説明書

SEGA®

このたびはメガドライブカートリッジ「スーパーリーグ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

〈もくじ〉

基本テクニック

画面の見方……………………4
操作方法……………………5
ゲームの始め方……………………14

公開！完全データ

チームデータ……………………20
全チーム徹底比較……………………32
部門別ベストテン……………………33
操作早見表……………………34
使用上のご注意……………………36

基本テクニック▶

プレイボール！
熱戦の火ぶたは切られた。
日本一を目指し、燃える12球団。
勝利の行方は、監督であるキミの
采配次第だ。
適切な指示を選手に送るために、
まず、操作の基本をマスターして
おきたい。

★このゲームに登場する球団名、選手名はすべてフィクションです。
実在する球団、選手とは関係ありませんのでご了承ください。

画面の見方

3-D画面

試合が始まると、まず3-D画面になります。ピッチャーとバッターの対決はこの画面で行われます。投球するたびに、ストライクやボールなどの判定が表示されます。

❶ 球速とカウント

❷ スコア（赤いラインで表示されているチームが攻撃中です。）

❸ バッターの名前／打率（AV.）／本塁打数（HR.）

❹ ピッチャーの名前／防御率（ER.）／スタミナ（ST.）

2-D画面

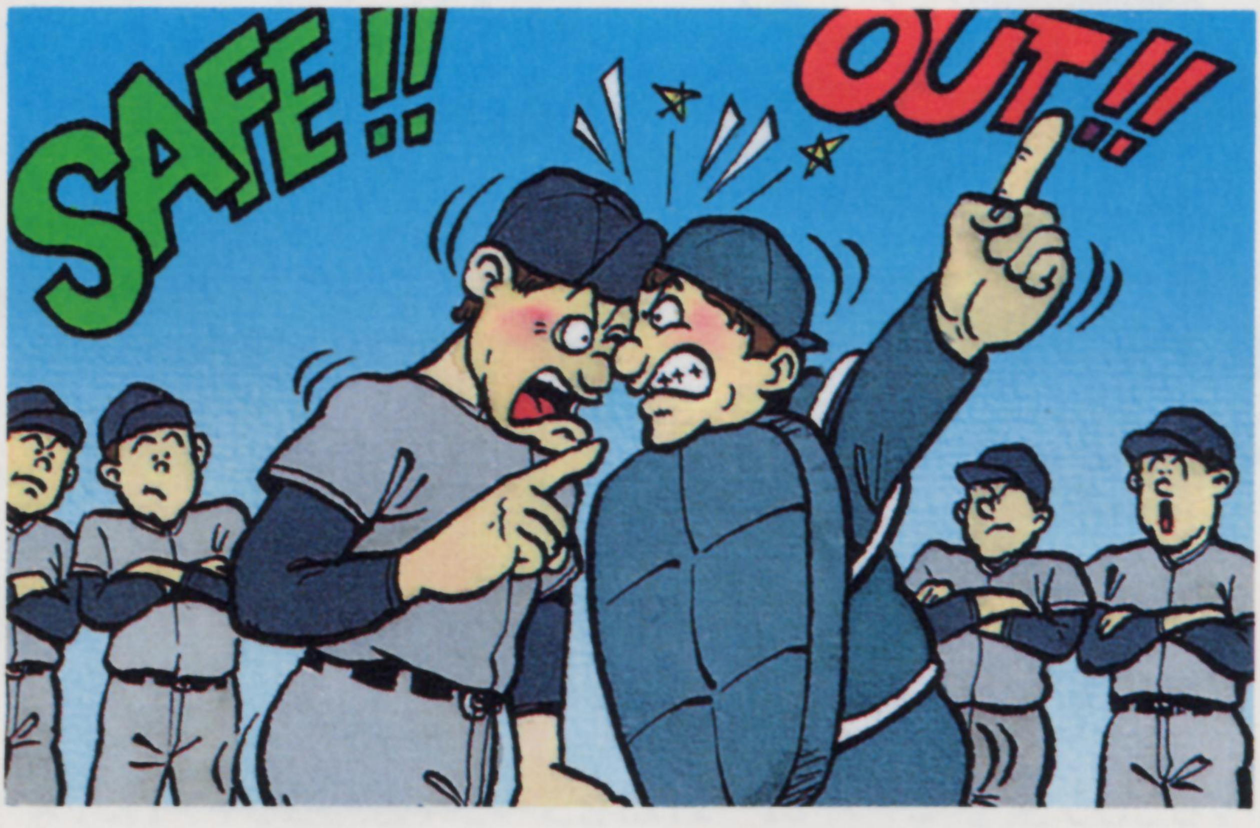
バッターがボールを打ったり、ランナーが盗塁すると2-D画面に変わります。守備はこの画面で行います。画面右下にランナーの位置と守備位置が表示されます。

けん制球を投げるときも、この画面で行います。3-D画面で、塁上にランナーがいるときにBボタンを押せば、2-D画面に変わります。

操作方法

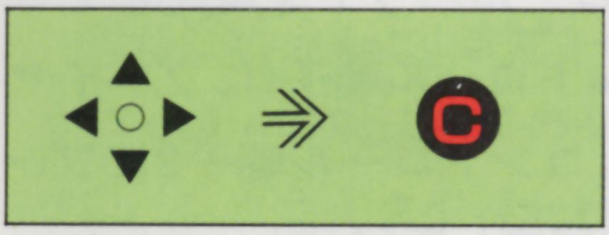
このゲームは1〜2人用です。1人で遊ぶときは本体のコントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。2人で遊ぶときはコントロール端子1にプレイヤー1のコントロールパッドを、コントロール端子2にプレイヤー2のコントロールパッドを接続してください。

モードの選択や、選手のプレイは、すべてコントロールパッドで操作します。くわしい操作方法は、それぞれのページで説明してあります。



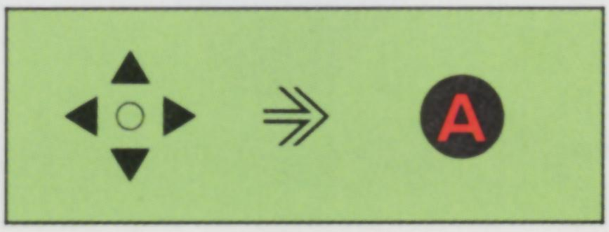
攻撃

打つ！



方向ボタンでバッターの位置を決め、Cボタンを押すと、スイングします。（ボールを打つと、選手は自動的に1塁へ進みます。）

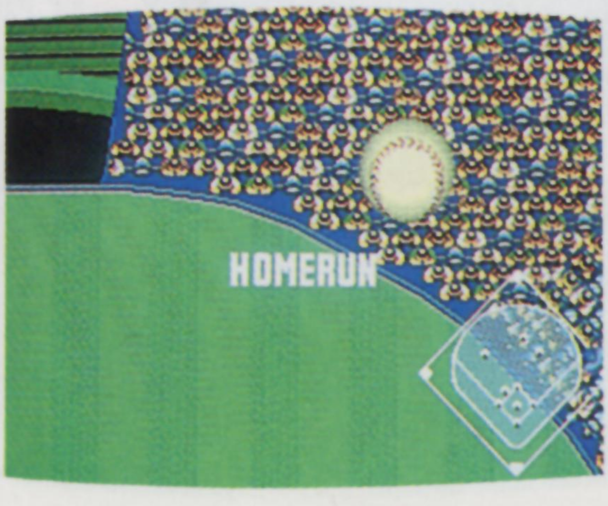
■バント



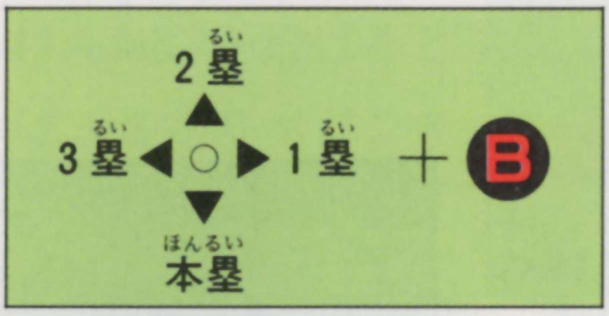
ボールを打つときにAボタンを押すと、バントになります。このとき方向ボタンを左右に操作すると、打ち分けることができます。

●ホームラン

カキーン！　タイミングが合えば、会心のホームランだって狙えるゾ。ホームランを打つと、画面が右のように変わります。

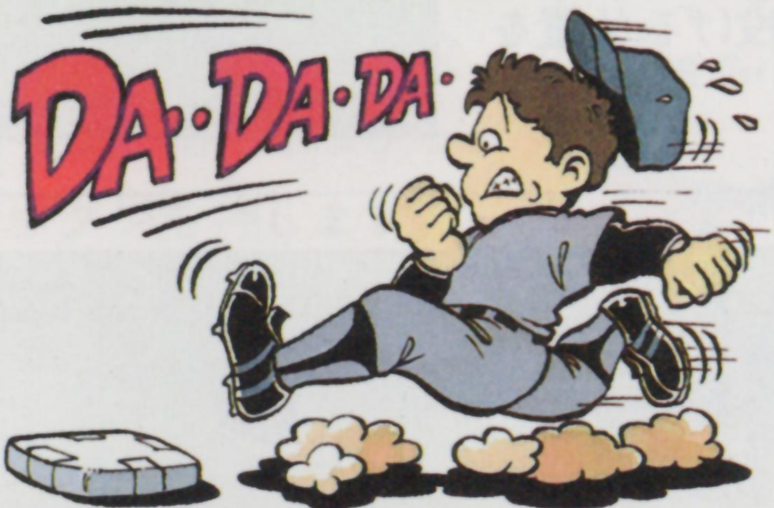


走る!

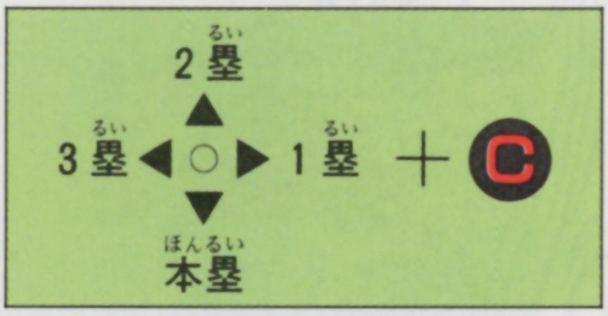


■進塁

塁上のランナーを進めるには、方向ボタンで進めたい塁を指定しながら、Bボタンを押します。(ボールを打ったときは、塁上のランナーは自動的に次の塁に進みます。)



■帰塁



走っているランナーをもどすには、方向ボタンでもどしたい塁を指定しながら、Cボタンを押します。(次の塁を踏んでしまうと、もとの塁にはもどれません。)

●盗塁

ピッチャーが投球動作に入ったと同時に、すかさず進塁させて…すべり込みセーフ!ランナーが俊足なら、盗塁の成功率も高いはずです。

(投球動作に入るまでは、進塁の操作でリードできます。)

★代打や代走を送りたいときは12～13ページを見てください。

守備

投げる！

■位置の移動

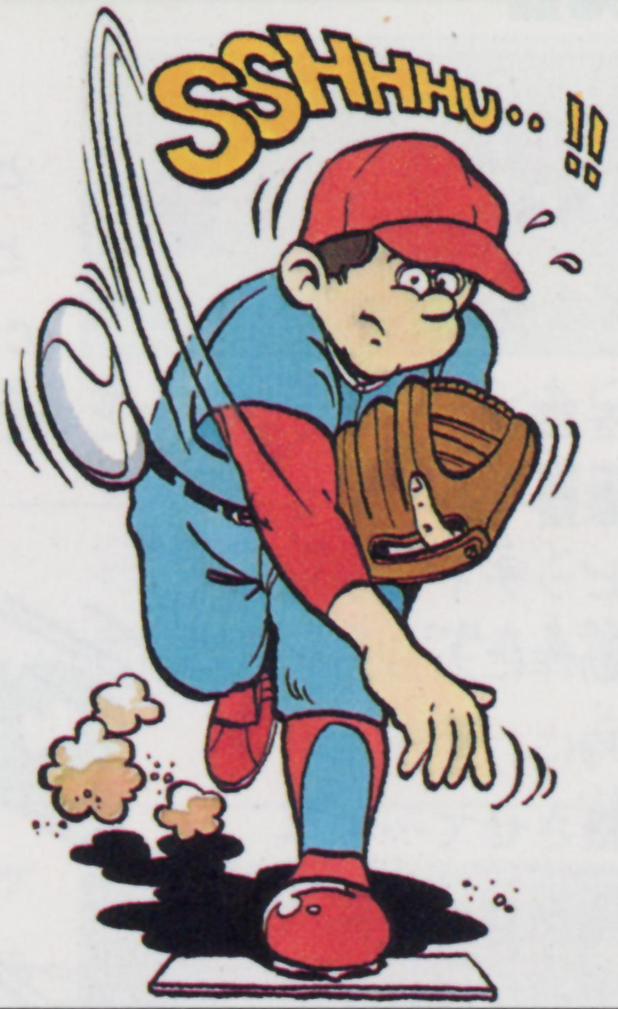
まず、方向ボタンを左右に操作して、ピッチャーの投げる位置を決めます。

△
◀○▶
▽

■球種と投球

チェンジアップ
▲
シュート◀○▶カーブ　＋　C
▽

方向ボタンで球種を指定しながらCボタンを押すと、投球できます。（方向ボタンを押さずにCボタンを押すと、ストレートを投げます。）

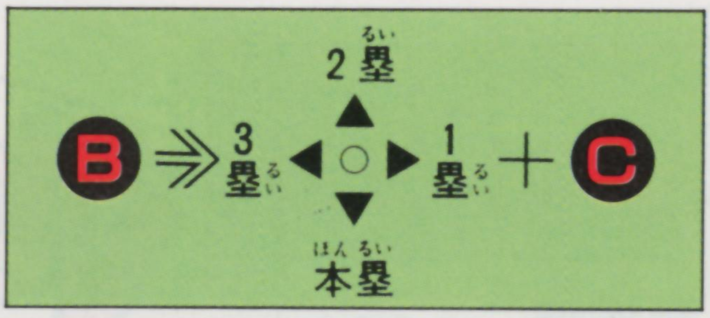


●投球テクニック

チェンジアップを投げるとき、ボールが手から離れる直前に方向ボタンを右に押すとスローカーブ、左に押すとスローシュートになります。いろいろなボールを投げ分けて、三振を奪おう！

■けん制球

けん制球を投げるときは、まずBボタンを押して2-D画面に変えます。すかさず、方向ボタンでけん制球を投げる塁を指定しながら、Cボタンを押します。（塁を指定しながらBボタンを押すと、ピッチャーはその塁に向かって走り出します。）

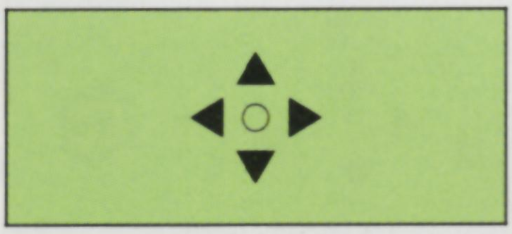


画面の右上には1塁のランナーが、左上には3塁のランナーがそれぞれ表示されます。けん制球を投げるときにはランナーの動きをよ〜くチェックして……。

★各ピッチャーにはスタミナがあり、その最大値は先発型が200、リリーフ型が80となっています。ボールを投げたり、守備をするとスタミナが減ります。CリーグモードとPリーグモードのときは、1試合終了するごとに、回復力に応じてスタミナが回復します。いったん本体のパワースイッチをOFFにしたり、リセットボタンを押すとスタミナは最大値まで回復します。

★リリーフを送りたいときは12〜13ページを見てください。

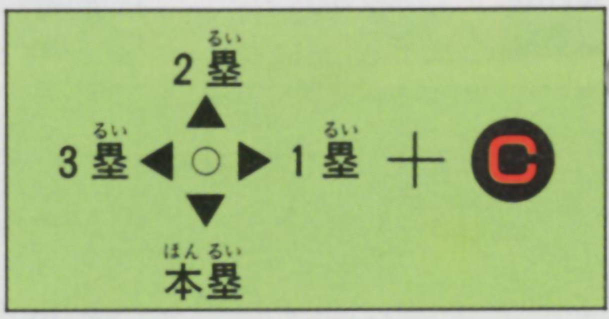
守る！



■捕球

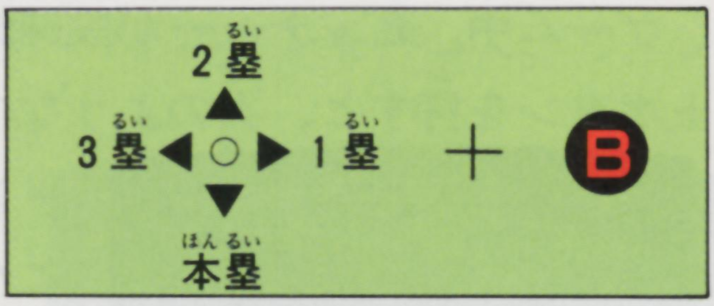
野手がボールに触れると、捕球できます。方向ボタンで野手を動かして、ボールを捕ってください。ボールの近くにいる野手を動かすことができます。（ときにはエラーすることもありますが、落ち着いて打球処理してください。）

■送球



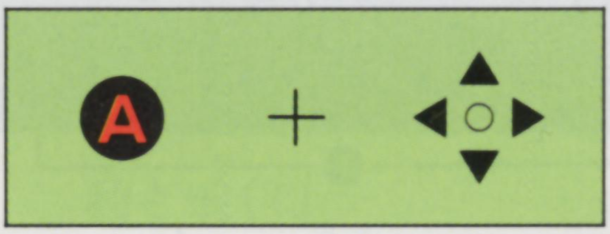
捕ったボールを送球するときは、方向ボタンで送球する塁を指定しながら、Cボタンを押します。ボールを捕ったあとは、すばやく送球を！

■タッチプレー



ボールを捕った野手が、塁からとび出したランナーをアウトにするときなどに使います。
方向ボタンで塁を指定しながらBボタンを押すと、野手はその塁に向かって走り出します。

■守備位置の移動（シフト）



3–D画面のときに、Aボタンを押しながら方向ボタンを操作すると、野手たちがシフトします。

★野手を交代したいときは12～13ページを見てください。

メンバーチェンジ

ゲーム中、ピッチャーが投球動作にはいる前にスタートボタンを押すと、次のようなウィンドーが表示され、

メンバーチェンジをすることができます。（C ボタンを押すと、キャンセルできます。）

攻撃のときには、代打や代走を送ることができます。スタートボタンを押して、ウィンドーを出してください。

❶選手名／打率（AVG）
本塁打数（HR）
打席（B）-利き腕（T）
走力（RL）

CHANGE MEMBER SELECT POSITION

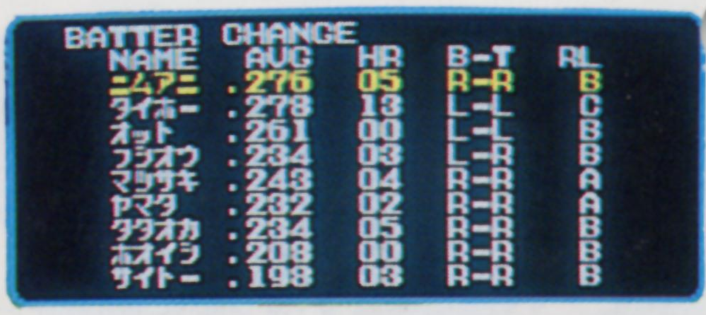
	NAME	AVG	HR	B-T	RL
BATTER	クロウ	.311	30	L-L	C
RUNNER1B	スクロ	.272	01	R-R	A

❶

代打

代打を送るときはBATTERを選び、スタートボタンを押します。

控えの選手が表示されたら、代打の選手を選び、スタートボタンを押します。



BATTER CHANGE

NAME	AVG	HR	B-T	RL
ニムアニ	.276	05	R-R	B
タイホー	.278	13	L-L	C
オット	.261	00	L-L	B
フジオウ	.234	03	L-R	B
マツサキ	.243	04	R-R	A
ヤマタ	.232	02	R-R	A
タタオカ	.234	05	R-R	B
ホオイシ	.208	00	R-R	B
サイトー	.198	03	R-R	B

代走

塁上にランナーがいるときは、代走を送ることができます。チェンジしたい選手を選び、スタートボタンを押します。控えの選手が表示されたら、代打の選手を選び、スタートボタンを押します。

RUNNER CHANGE

NAME	AVG	HR	B-T	RL
ヨチムラ	.310	21	L-L	B
ミノタ	.281	12	R-R	B
ナニオ	.280	11	R-R	B
カウノ	.254	03	R-R	A
オカサキ	.249	00	L-R	C
カワーイ	.211	00	L-R	A
カエムラ	.201	00	L-R	A
フクロウ	.213	01	L-R	B
アリダ	.231	05	R-R	D

守備のときには、リリーフを送ったり、野手を交代することができます。スタートボタンを押して、ウィンドーを出してください。

①選手名／打率(AVG)
本塁打数(HR)
打席(B)-利き腕(T)
肩の強さ(DEF)

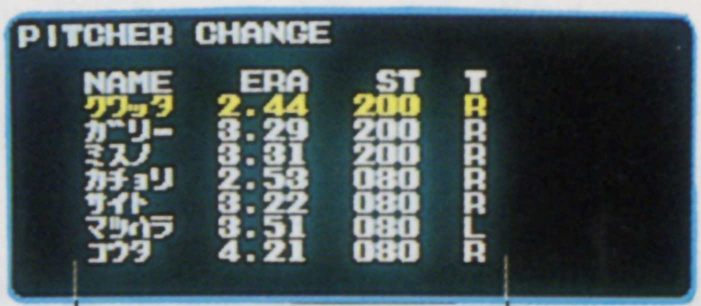
①

リリーフ

リリーフを送るときはPITCHERを選び、スタートボタンを押します。

控えの投手が表示されたら、リリーフの投手を選び、スタートボタンを押します。

①選手名／防御率(ERA)
スタミナ(ST)
利き腕(T)



①

野手の交代

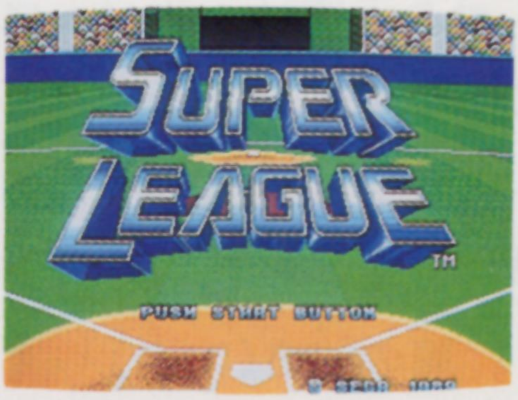
チェンジしたい選手を選び、スタートボタンを押します。

控えの選手が表示されたら、交代する選手を選び、スタートボタンを押します。

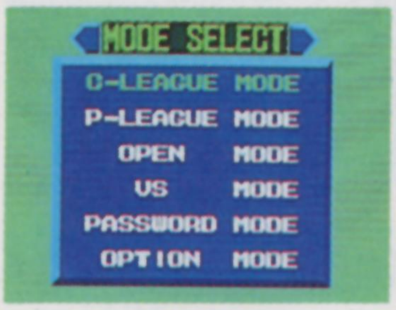
★走力、肩の強さなどA～Dでデータが表示される場合、Aが最もすぐれていることを表しています。
★代打に出た選手は、その打席だけデータが少し上がります。リリーフに出た投手は、その回だけデータが少し上がります。

ゲームの始め方

モードを選ぶ



タイトル画面のときにプレイヤー1のスタートボタンを押すと、モードセレクト画面に変わります。



方向ボタンを上下に操作してモードを選び、スタートボタンを押してください。

C LEAGUE/P LEAGUE MODE（1人用）

30試合を行い、リーグ優勝を目指します。リーグ優勝すると、日本シリーズ（7連戦）に出場できます。

リーグを選び、スタートボタンを押すと、画面が変わります。方向ボタンでチームを選び、スタートボタンを押してください。

❶チーム打率（AV.）
本塁打数（HR.）
防御率（ER.）
走力（RL.）
投力（TL.）

チームを選ぶと、自動的に対戦チームおよび他球場の試合が決定します。

OPEN MODE（1人用）

コンピュータと対戦して、1試合行います。違うリーグのチームと対戦することもできます。

まず自分のチームを選び、次にコンピュータのチームを選びます。方向ボタンでチームを選び、スタートボタンを押してください。

VS MODE （2人用）

2人で対戦して、1試合行います。違うリーグのチームと対戦することもできます。

まずプレイヤー1が方向ボタンでチームを選び、次にプレイヤー2が方向ボタンでチームを選びます。2人がチームを選び終わったら、スタートボタンを押してください。

★どのモードで遊ぶ場合も、必ずプレイヤー1が先攻となります。

★このゲームでは、延長戦は12回まで。引き分けの場合は、自動的に後攻の勝ちとなります。そのため12回表の時点で引き分けの場合、12回裏の攻撃はありません。スコアボードにXと表示され、試合終了となります。

PASSWORD MODE

C LEAGUE MODEやP LEAGUE MODEを選ぶと、1試合終了するごとにパスワードが表示されます。このパスワードを覚えておけば、本体のパワースイッチをOFFにしても、また次の試合から再開でき、全30試合を消化できるというわけです。(日本シリーズのときにはパスワードは表示されません。)

パスワード入力画面

このモードを選ぶと、パスワード入力画面に変わります。パスワードを入力すれば、それまでの試合のデータの続きからプレイできます。

●パスワード入力の方法

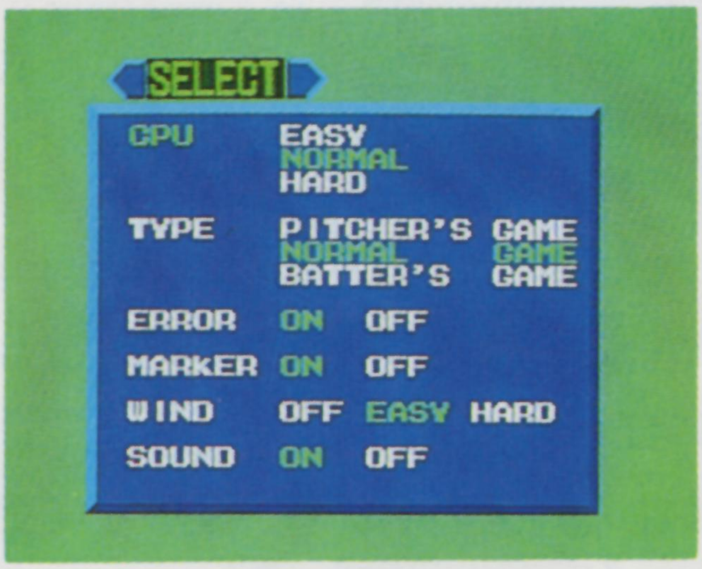
1. 方向ボタンで文字を選び、Bボタンを押します。
2. 選んだ文字を変更するときは、まずAボタンかCボタンを押して変更したい文字を指示します。次に、方向ボタンで正しい文字を選び、Bボタンを押します。
3. パスワード入力が終わったら、スタートボタンを押します。

★パスワードを入力してゲームをする場合、オプションモードを変更することはできません。オプションモードの条件も、それまでのデータを継続することになります。ただし、サウンドだけは変更することができます。

OPTION MODE

このモードを選ぶと、レベルや試合形式などの条件を変更することができます。

Cボタンを押して変更したい条件を選ぶと、緑色の文字で表示されます。方向ボタンを操作して、それぞれの条件を変更してください。変更がすべて終わったら、スタートボタンを押してください。



(オプションモードを選ばずにゲームを始めると、それぞれの条件は、左の画面で表示された状態になっています。)

●CPU（コンピュータのレベル）

EASY：やさしい

NORMAL：普通

HARD：むずかしい

●TYPE（試合形式）

PITCHER'S GAME：
投手戦

NORMAL GAME：
普通の試合

BATTER'S GAME：
打撃戦

●ERROR（エラー）

ON：エラーをする

OFF：エラーをしない

●MARKER（マーカー）

ON：2-D画面のときボールの落下点を示すマーカーが出る

OFF：2-D画面のときボールの落下点を示すマーカーが出ない

●WIND（風の影響）

OFF：風の影響がない

EASY：風の影響が多少ある

HARD：強い風の影響がある

●SOUND（サウンド）

ON：すべての音声が入る

OFF：効果音のみ入り、B.G.M.は入らない

先発メンバーを決める

チームを決めるとオーダー画面に変わり、先発メンバーを変更することができます。変更がすべて終わったら、スタートボタンを押して、プレイボール！

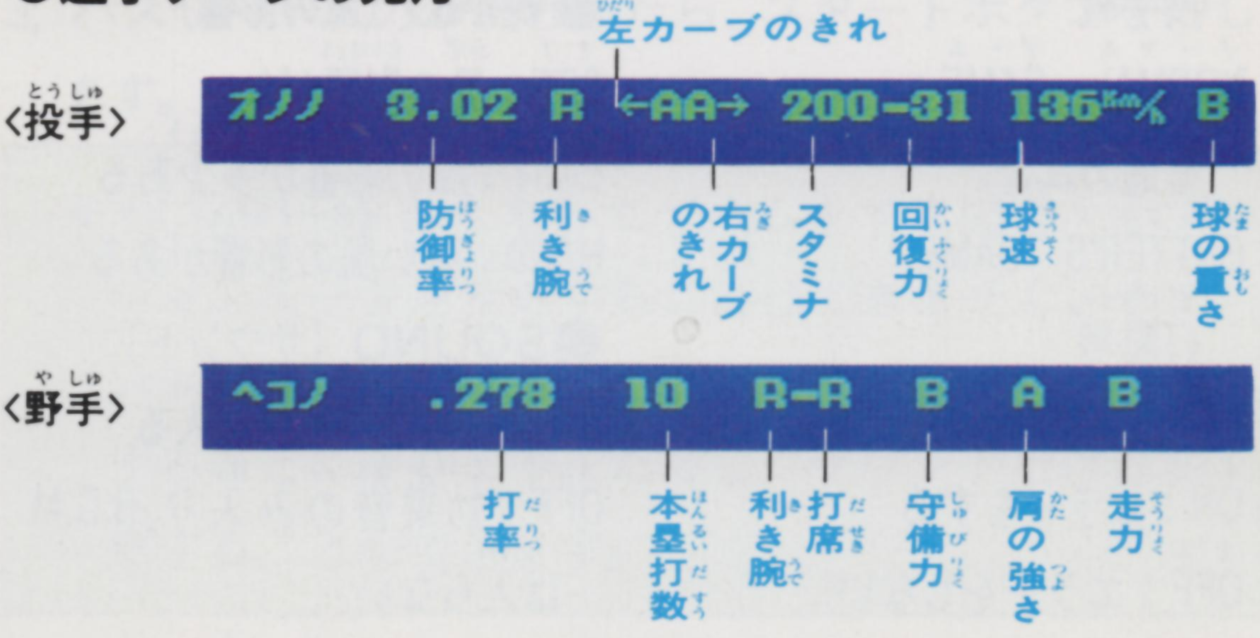
■メンバーの変更

1. 方向ボタンで変更したい選手を選び、Bボタンを押します。（選手名が黄色に変わります。）
2. 野手を変更するときは控え選手の中から、投手を変更するときは控え投手から代わりの選手を選び、Bボタンを押します。

■打順の変更

先発メンバー同士で、打順を変更できます。投手や野手の変更と同じように、方向ボタンで選手を選び、Bボタンを押します。

●選手データの見方



公開！完全データ▶

己を知り、敵を知る。
あらゆる角度からの分析。
状況に応じて、綿密な作戦を立てる。
キミの冷静な判断で、絶好の勝機をつかめ。
覇者への第一歩を踏み出すために、
今、全チームの完全データを公開しよう。

C リーグ

DRACONS ドラコンズ

打率.261　本塁打161　防御率3.20

投打のバランスがとれたチーム。ヘチアイを中心とする打線は強力だ。投手陣もエースのコマス、ストッパーのゲンシと安定している。

打順	選手名	打席	守備	打率	本塁打	走力	肩の強さ
1	ヘコノ	右	中	.278	10	B	A
2	タチナミ	左	遊	.251	4	A	A
3	ジョー	右	左	.286	21	B	B
4	ヘチアイ	右	一	.323	34	D	D
5	ウーヤン	右	二	.282	26	B	A
6	ニムオト	右	三	.297	11	B	B
7	カママタ	左	右	.288	12	B	C
8	ナカムラ	右	捕	.263	8	C	A
代打	ニムアニ	右		.276	5	B	A
代打	タイホー	左		.278	13	C	B
代打	オット	左		.261	0	B	B
代打	フシオウ	左		.234	3	B	D
代打	マツサキ	右		.243	4	A	B
代打	ヤマタ	右		.232	2	A	B
代打	タタオカ	右		.234	5	B	B
代打	ホオイシ	右		.208	0	B	B
代打	サイトー	右		.198	3	B	A

	選手名	投法	防御率	球速	タイプ
投手	コマス	右	2.96	145	先発型
投手	オノノ	右	3.02	136	先発型
投手	スキモト	左	3.54	135	先発型
投手	コントウ	左	3.74	140	先発型
投手	ゲンシ	右	1.95	144	リリーフ型
投手	ウエアラ	右	2.35	142	リリーフ型
投手	ヤマモモ	左	3.83	136	リリーフ型
投手	ズツキ	右	4.21	132	リリーフ型

C リーグ

GAINTS ゲインツ

打率.268　本塁打174　防御率3.09

とび抜けてすごい選手はいないものの、平均するとレベルは高い。チーム打率や防御率などの成績もよく、優勝を狙える力は十分ある。

打順	選手名	打席	守備	打率	本塁打	走力	肩の強さ
1	コマッタ	左	一	.283	13	B	B
2	スクロ	右	遊	.272	1	A	A
3	クロウ	左	中	.311	30	C	B
4	パラ	右	左	.302	34	B	B
5	ルー	右	右	.263	17	B	A
6	シノスカ	左	二	.335	2	C	C
7	ナタハカ	右	三	.300	11	B	B
8	ナマクラ	右	捕	.263	13	D	A
代打	ヨチムラ	左		.310	21	B	D
代打	ミノタ	右		.281	12	B	A
代打	ナニオ	右		.280	11	B	A
代打	カウノ	右		.254	3	A	B
代打	オカサキ	左		.249	0	C	B
代打	カワーイ	左		.211	0	A	A
代打	カエムラ	左		.201	0	A	A
代打	フクロウ	左		.213	1	B	B
代打	アリダ	右		.231	5	D	C

投手	選手名	投法	防御率	球速	タイプ
投手	マッキー	右	2.21	147	先発型
投手	クワッタ	右	2.44	142	先発型
投手	ガリー	右	3.29	140	先発型
投手	ミスノ	右	3.31	139	先発型
投手	カチョリ	右横	2.53	137	リリーフ型
投手	サイト	右横	3.22	142	リリーフ型
投手	マツハラ	左	3.51	138	リリーフ型
投手	コウタ	右	4.21	141	リリーフ型

C リーグ

CARVES カーブス

打率.254　本壘打135　防御率3.06

打線は今イチ迫力に欠けるが、ショウタ、サマサキ、タカハチらの足を生かした機動力は文句なし。投手陣もリーグ中トップクラスだ。

打順	選手名	打席	守備	打率	本壘打	走力	肩の強さ
1	ショウタ	左	二	.331	1	A	D
2	サマサキ	左	右	.301	4	A	A
3	タカハチ	左	遊	.289	16	A	A
4	コバヤ	左	一	.286	24	D	C
5	ロートン	右	三	.292	31	B	A
6	ホサナイ	左	左	.256	8	C	C
7	ナカシマ	左	中	.282	11	B	B
8	タッカワ	右	捕	.272	8	C	B
代打	ニシタ	左		.274	7	C	B
	タカチロ	右		.235	6	B	B
	ノフラ	左		.235	5	A	A
	イシハシ	右		.231	3	C	B
	ヤマタ	右		.223	5	B	B
	ウエタ	右		.203	2	A	B
	ヒマイ	右		.201	0	A	B
	ハーラ	左		.209	2	B	B
	コー	左		.203	2	B	B

	選手名	投法	防御率	球速	タイプ
投手	オフノ	左	2.04	140	先発型
	ベッフ	右	3.34	136	先発型
	カワクチ	左	2.95	138	先発型
	ナカトミ	右	3.86	141	先発型
	ツタ	右	2.48	143	リリーフ型
	カワハタ	右	2.84	138	リリーフ型
	キョカワ	左横	3.29	137	リリーフ型
	シラタキ	右	3.71	139	リリーフ型

C リーグ　SALLOWS サローズ

打率.247　本塁打177　防御率3.79

打撃のチーム。投手力の弱さを、ヒケヤマやシロサワの長打力でどこまでカバーできるか？　2人の前に、確実にランナーを出そう。

打順	選手名	打席	守備	打率	本塁打	走力	肩の強さ
1	ワカマス	左	左	.316	12	B	D
2	クニヤマ	左	中	.283	2	A	A
3	ヒケヤマ	右	遊	.253	28	B	A
4	ホーナ	右	三	.302	34	B	B
5	シロサワ	右	一	.301	31	D	C
6	スキウラ	左	右	.283	14	C	B
7	シフイ	右	二	.213	4	B	B
8	ハチャ	左	捕	.243	6	B	A
代打	ナカシマ	右		.201	12	B	A
代打	ハライ	左		.276	9	B	A
代打	ヤエカシ	右		.263	7	D	C
代打	スッミ	右		.241	4	B	A
代打	ミスタニ	右		.223	1	C	A
代打	ハシカミ	右		.143	0	A	A
代打	オカワ	右		.243	10	C	B
代打	タカーニ	左		.203	3	A	B
代打	サクライ	右		.205	0	B	B

投手	選手名	投法	防御率	球速	タイプ
投手	オハナ	右	2.87	138	先発型
投手	タキャノ	右	3.07	143	先発型
投手	ナカホト	右	3.60	139	先発型
投手	ヤノウ	左	4.31	137	先発型
投手	ヒトウ	右	3.71	140	リリーフ型
投手	アラッキ	右	3.57	138	リリーフ型
投手	ミヤホト	右下	4.21	131	リリーフ型
投手	アーイ	右	4.98	137	リリーフ型

C リーグ

WHOELS フーエルズ

打率.273　本塁打115　防御率3.58

チーム打率は12球団中1位だが長打力に劣るのが難点。ヤチキ、タカキ、タカハチらの走力を武器にして、得点につなぎたい。

打順	選手名	打席	守備	打率	本塁打	走力	肩の強さ
1	タカハチ	左	遊	.297	2	A	A
2	チョーチ	右	三	.278	5	B	A
3	タカキ	左	二	.319	5	A	B
4	ホンセ	右	右	.308	35	B	C
5	パチョ	右	一	.315	14	B	B
6	ヤチキ	左	中	.289	3	A	B
7	ヤマタキ	左	左	.263	2	B	B
8	ヒチカワ	右	捕	.289	6	C	C
代打	タチロ	右		.275	18	D	C
代打	カタシラ	左		.283	9	C	C
代打	キャトウ	左		.282	1	A	B
代打	ハカナ	右		.278	3	B	B
代打	イワチタ	左		.251	0	B	B
代打	ガワノ	右		.241	0	A	A
代打	ムラホカ	左		.196	6	B	A
代打	イシハシ	右		.242	2	B	B
代打	ピノ	右		.233	4	B	B

	選手名	投法	防御率	球速	タイプ
投手	エントウ	右	2.88	142	先発型
投手	ハイトウ	右	3.84	135	先発型
投手	ニッウラ	左	3.86	134	先発型
投手	カケハハ	右	3.58	138	先発型
投手	ナカーマ	右	2.74	148	リリーフ型
投手	マツモト	右	3.79	137	リリーフ型
投手	アーカワ	右	3.81	139	リリーフ型
投手	タイモン	右	4.23	135	リリーフ型

C リーグ TIDERS タイダース

打率.248　本塁打121　防御率3.80

かつての強力なクリーンアップを復活できるかどうかが、上位進出のカギ。ホウノ、ワタ、ナカノウら若手の成長に期待したい。

打順	選手名	打席	守備	打率	本塁打	走力	肩の強さ
1	ホウノ	左	中	.251	1	A	B
2	ワタ	右	二	.271	0	B	A
3	マッユミ	右	右	.291	23	A	A
4	バーヌ	左	一	.328	42	D	D
5	オカタ	右	三	.293	21	C	B
6	キト	右	捕	.258	5	D	B
7	ヒラッタ	右	遊	.264	3	B	A
8	ナカノウ	左	左	.241	0	A	B
代打	タオウ	左		.266	7	C	C
代打	カネモリ	左		.253	3	B	C
代打	サノウ	右		.241	4	C	C
代打	トマーリ	右		.231	4	B	B
代打	ヨチカワ	左		.213	2	A	A
代打	ホコタニ	右		.208	2	B	A
代打	ヤキ	右		.205	1	A	B
代打	シマタ	右		.199	2	B	A
代打	ヤマクチ	右		.198	1	B	A

	選手名	投法	防御率	球速	タイプ
投手	ナカタ	左	3.98	139	先発型
投手	ノタ	右	3.92	140	先発型
投手	キーホ	右	2.96	139	先発型
投手	イケタ	右	3.84	137	先発型
投手	ナカニヒ	右	2.91	141	リリーフ型
投手	ヒトオ	右	3.98	135	リリーフ型
投手	ミコシハ	右下	4.31	132	リリーフ型
投手	ホウヤマ	左	4.52	136	リリーフ型

P リーグ

LEOPONS レオポンズ

打率.270　本壘打206　防御率3.61

長打力、機動力ともアップし、大量得点も望める。ワタナヘ、クトウ、カクッら投手陣も層が厚く、優勝候補ナンバーワンの好チーム。

打順	選手名	打席	守備	打率	本壘打	走力	肩の強さ
1	ピラノ	左	右	.301	7	A	A
2	アヘ	左	左	.281	9	C	C
3	アキハマ	右	中	.299	41	A	A
4	キヨマー	右	一	.283	31	C	B
5	イシケ	右	三	.288	26	A	B
6	バーク	左	DH	.282	38	C	C
7	イトーウ	右	捕	.281	11	B	B
8	タナヘ	右	遊	.244	9	C	B
9	ツチ	右	二	.285	3	A	A
代打	ホオクホ	右		.261	8	D	A
	トマチノ	右		.273	7	A	B
	キタフラ	右		.267	6	A	A
	コマサキ	左		.273	0	B	B
	ニシホカ	右		.259	4	B	A
	タチハナ	左		.241	4	B	B
	セイゲ	右		.237	0	B	B
	シロハシ	右		.233	2	B	B

	選手名	投法	防御率	球速	タイプ
投手	ワタナヘ	右	2.89	147	先発型
	クトウ	左	3.85	140	先発型
	モリアマ	右	4.02	140	先発型
	マツスマ	右下	4.01	134	先発型
	カクッ	右	2.45	145	リリーフ型
	オタ	左横	3.69	133	リリーフ型
	ヨコッタ	右	3.75	142	リリーフ型
	ヤマーネ	右	4.21	135	リリーフ型

Pリーグ BUFFALS バッファルズ

打率.256　本壘打184　防御率3.22

エースのアハノを中心にオノウ、ヤマサキと充実した投手陣。クリーンアップのパワーが発揮できれば、優勝争いに加わるのも可能だ。

打順	選手名	打席	守備	打率	本壘打	走力	肩の強さ
1	オホイシ	右	二	.289	16	A	B
2	アラヒ	左	一	.302	9	B	C
3	ブライ	左	左	.316	31	B	B
4	ドット	左	DH	.309	20	C	B
5	カネフラ	右	三	.284	18	C	B
6	ススキ	右	右	.264	16	B	B
7	ムラカニ	右	中	.254	15	B	A
8	ヤマヒタ	右	捕	.247	8	C	A
9	マキーシ	右	遊	.220	0	A	A
代打	ハタ	右		.279	13	D	C
代打	アワクチ	左		.217	13	C	B
代打	クリハチ	左		.269	12	C	C
代打	ヨチダ	右		.233	5	A	A
代打	タニシン	右		.231	2	B	A
代打	サトフ	右		.208	0	A	A
代打	フルクホ	右		.216	5	B	A
代打	アタチ	左		.213	1	A	A
代打							

投手	選手名	投法	防御率	球速	タイプ
投手	アハノ	左	2.54	143	先発型
投手	オノウ	左	2.44	141	先発型
投手	ヤマサキ	右	3.19	139	先発型
投手	タカヤナ	右	3.85	140	先発型
投手	ヨシーイ	右	2.63	142	リリーフ型
投手	カドウ	右	3.23	138	リリーフ型
投手	ムラダ	左	3.76	134	リリーフ型
投手	ササーキ	右横	4.15	136	リリーフ型

P リーグ

FIGERS ファイガース

打率.249　本塁打136　防御率3.12

打線がパワー不足なので、投手陣に期待をかけたい。得点を狙うには、トップバッターのシマタを出塁させ、チャンスを作ること。

打順	選手名	打席	守備	打率	本塁打	走力	肩の強さ
1	シマタ	左	中	.273	3	A	B
2	イカラシ	右	右	.246	3	B	B
3	イースラ	左	DH	.301	19	C	B
4	ブリュ	右	左	.310	31	C	B
5	オホシマ	右	一	.274	11	D	D
6	タナッカ	右	遊	.279	16	B	A
7	タフラ	右	捕	.252	6	B	A
8	フルヒャ	右	三	.251	11	B	A
9	オカワ	左	二	.254	2	A	B
代打	フタフラ	右		.263	5	D	C
代打	テルシー	右		.247	15	C	B
代打	サットウ	右		.234	0	B	B
代打	シロセ	右		.226	2	A	A
代打	シアイ	左		.208	5	A	A
代打	ハヤカア	左		.223	5	B	B
代打	シマータ	右		.215	0	B	B
代打	オッキ	左		.183	2	B	B
代打							

	選手名	投法	防御率	球速	タイプ
投手	ニシサキ	右	2.50	145	先発型
投手	マツフラ	右	2.76	140	先発型
投手	ツノー	右	2.82	138	先発型
投手	サトーウ	右	3.15	135	先発型
投手	コノウ	左	2.38	138	リリーフ型
投手	シハタ	右	3.03	139	リリーフ型
投手	カワワラ	右	4.18	134	リリーフ型
投手	カナサワ	右	4.20	135	リリーフ型

P
リーグ

BRIVES ブライブス

打率.264　本塁打166　防御率3.79

カトタの加入により、フーマー、マツナカ、イシミエら打撃陣はパワーアップ。投手力が弱いので、つねに得点を先行させて戦いたい。

打順	選手名	打席	守備	打率	本塁打	走力	肩の強さ
1	フクーラ	右	二	.320	7	A	B
2	ユミホカ	右	遊	.268	3	B	A
3	フーマー	右	一	.303	31	D	D
4	カトタ	左	DH	.313	44	D	B
5	マツナカ	左	三	.323	16	A	A
6	イシミエ	右	左	.305	21	C	B
7	フシイ	左	右	.277	13	B	B
8	フシタ	右	捕	.258	8	C	A
9	クマーノ	左	中	.253	8	B	B
代打	ヤマホリ	右		.277	0	B	A
代打	ミナミム	左		.269	1	A	A
代打	ムラカヒ	左		.239	3	B	B
代打	モトニヒ	右		.233	3	B	B
代打	フクハナ	右		.214	1	A	B
代打	ヤマコツ	右		.227	3	B	B
代打	ナカシマ	右		.208	2	B	B
代打	シハハラ	左		.203	2	A	D
代打							

	選手名	投法	防御率	球速	タイプ
投手	サトフ	右	3.52	141	先発型
投手	ヤマホキ	右	4.51	139	先発型
投手	ホシーノ	左	3.38	138	先発型
投手	フルミソ	左	4.22	136	先発型
投手	ヤマフチ	右	2.68	139	リリーフ型
投手	キョハラ	左	3.53	139	リリーフ型
投手	イマヒ	右	3.98	135	リリーフ型
投手	モッリ	左横	4.51	132	リリーフ型

Pリーグ HAWKAS ホーカス

打率.265　本塁打188　防御率3.69

投手力にやや不安があるため、打撃で何とかカバーしたい。クリーンアップの前にランナーを出せるかどうかが、勝負の分かれ目。

打順	選手名	打席	守備	打率	本塁打	走力	肩の強さ
1	ササーキ	左	中	.295	14	A	A
2	ユガミ	右	遊	.281	9	A	A
3	バナサ	左	二	.315	21	B	A
4	アップ	左	DH	.289	35	B	C
5	ヤマホト	左	左	.301	21	C	A
6	キシカハ	右	右	.283	5	B	B
7	カウノ	右	一	.286	6	B	C
8	ヨシタ	右	捕	.259	7	B	B
9	フチモト	右	三	.261	5	B	B
代打	ハタャマ	右		.223	9	C	A
代打	ワカーイ	左		.276	5	A	C
代打	ヤマフラ	右		.267	3	C	C
代打	カカワ	右		.234	8	D	D
代打	タカヤナ	右		.233	7	C	B
代打	ミキタ	左		.255	0	A	A
代打	モリハキ	右		.231	1	A	B
代打	オカワ	右		.219	3	B	C

投手	選手名	投法	防御率	球速	タイプ
投手	ヤマカス	右	3.75	137	先発型
投手	ヤマタカ	右	3.83	138	先発型
投手	フシモト	右	3.41	141	先発型
投手	カトッウ	右	3.21	142	先発型
投手	イノフエ	右	2.83	139	リリーフ型
投手	ヤーノ	右	3.89	137	リリーフ型
投手	ヨチダ	左	4.28	138	リリーフ型
投手	ニヒカワ	左	4.31	134	リリーフ型

Pリーグ

ORYONS オリヨンズ

打率.262　本塁打130　防御率3.86

俊足ぞろいのチーム。ニヒムラ、ヨコッタらの足でかきまわして得点をかせぎ、抑えのウシシマにつなげれば、勝ちパターンに持ち込める。

打順	選手名	打席	守備	打率	本塁打	走力	肩の強さ
1	ニヒムラ	左	二	.283	3	A	B
2	ミスカミ	右	遊	.261	4	B	A
3	タカサワ	右	中	.328	13	B	B
4	リーイ	左	DH	.312	32	D	B
5	アイコフ	左	一	.295	15	B	B
6	フルカハ	右	右	.264	14	B	B
7	ヨコッタ	左	左	.291	4	A	B
8	ハカマタ	右	捕	.256	5	D	B
9	サートウ	右	三	.251	7	B	B
代打	オカヘ	左		.267	10	B	B
	サイート	右		.247	8	C	B
	カミカハ	左		.229	0	B	C
	マルハマ	左		.242	3	A	B
	モリダ	左		.241	1	A	A
	ヤマヒタ	左		.232	1	A	A
	イトーオ	右		.235	4	B	A
	タカアシ	左		.227	6	A	B

投手	選手名	投法	防御率	球速	タイプ
	ムラータ	右	3.81	140	先発型
	ソウッ	右	3.98	142	先発型
	オカワ	右横	3.78	141	先発型
	ソノカハ	左	4.12	138	先発型
	ウシシマ	右	2.73	139	リリーフ型
	セキッ	右	3.75	136	リリーフ型
	イトフ	左	3.89	135	リリーフ型
	イラフ	右	4.78	143	リリーフ型

全チーム徹底比較

打率

順位	チーム名	成績
1	フーエルズ	.273
2	レオポンズ	.270
3	ゲインツ	.268
4	ホーカス	.265
5	ブライブス	.264
6	オリヨンズ	.262
7	ドラコンズ	.261
8	バッファルズ	.256
9	カーブス	.254
10	ファイガース	.249
11	タイダース	.248
12	サローズ	.247

本塁打数

順位	チーム名	成績
1	レオポンズ	206
2	ホーカス	188
3	バッファルズ	184
4	サローズ	177
5	ゲインツ	174
6	ブライブス	166
7	ドラコンズ	161
8	ファイガース	136
9	カーブス	135
10	オリヨンズ	130
11	タイダース	121
12	フーエルズ	115

防御率

順位	チーム名	成績
1	カーブス	3.06
2	ゲインツ	3.09
3	ファイガース	3.12
4	ドラコンズ	3.20
5	バッファルズ	3.22
6	フーエルズ	3.58
7	レオポンズ	3.61
8	ホーカス	3.69
9	サローズ	3.79
9	ブライブス	3.79
11	タイダース	3.80
12	オリヨンズ	3.86

走力

順位	チーム名	成績
1	フーエルズ	2.06
1	オリヨンズ	2.06
3	カーブス	2.00
3	レオポンズ	2.00
5	ドラコンズ	1.94
5	ブライブス	1.94
5	ホーカス	1.94
8	タイダース	1.88
8	バッファルズ	1.88
10	ゲインツ	1.82
10	ファイガース	1.82
12	サローズ	1.76

部門別ベストテン

投手

防御率

順位	選手名	チーム名	成績
1	ゲンシ	D	1.95
2	オフノ	C	2.04
3	マッキー	G	2.21
4	ウエアラ	D	2.35
5	コノウ	F	2.38
6	クワッタ	G	2.44
6	オノウ	Bu	2.44
8	カクッ	L	2.45
9	ツ タ	C	2.48
10	ニシサキ	F	2.50

球速

順位	選手名	チーム名	km/s
1	ナカーマ	W	148
2	ワタナヘ	L	147
2	マッキー	G	147
4	コマス	D	145
4	ニシサキ	F	145
4	カクッ	L	145
7	ゲンシ	D	144
8	ツ タ	C	143
8	タキャノ	S	143
8	アハノ	Bu	143

野手

打率

順位	選手名	チーム名	成績
1	シノスカ	G	335
2	ショウタ	C	331
3	バーヌ	T	328
3	タカサワ	O	328
5	ヘチアイ	D	323
5	マツナカ	Br	323
7	フクーラ	Br	320
8	タカキ	W	319
9	ワカマス	S	316
9	ブライ	Bu	316

本塁打数

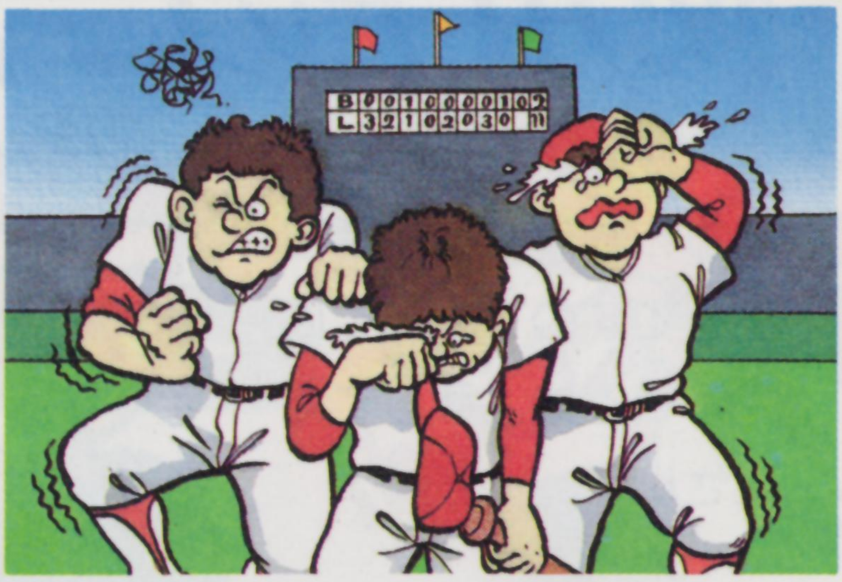
順位	選手名	チーム名	成績
1	カトタ	Br	44
2	バーヌ	T	42
3	アキハマ	L	41
4	バーク	L	38
5	ホンセ	W	35
5	アップ	H	35
7	ヘチアイ	D	34
7	パ ラ	G	34
7	ホーナ	S	34
10	リーイ	O	32

操作早見表

選手の操作でオタオタしては、せっかくの名監督が迷監督(？)に……。ゲームをすみやかに進めるため、コントロールパッドの使い方をわかりやすくまとめました。

攻撃

バッター	バッティング	◀ ○ ▶ ▲▼ (位置の移動) ⇛ C
	バント	◀ ○ ▶ ▲▼ (位置の移動) ⇛ A
ランナー	進塁	◀ ○ ▶ ▲▼ (塁を指定) ＋ B
	帰塁	◀ ○ ▶ ▲▼ (塁を指定) ＋ C



守備

ピッチャー	ピッチング	△◀○▶▽（位置の移動）⇛ ▲◀○▶▽（球種を指定）＋ C
ピッチャー	けん制球	B ⇛ ▲◀○▶▼（塁を指定）＋ C
野手	捕　　球	▲◀○▶▼（野手を移動）
野手	送　　球	▲◀○▶▼（塁を指定）＋ C
野手	タッチプレイ	▲◀○▶▼（塁を指定）＋ B
野手	シ　フ　ト	A ＋ ▲◀○▶▼（位置の移動）

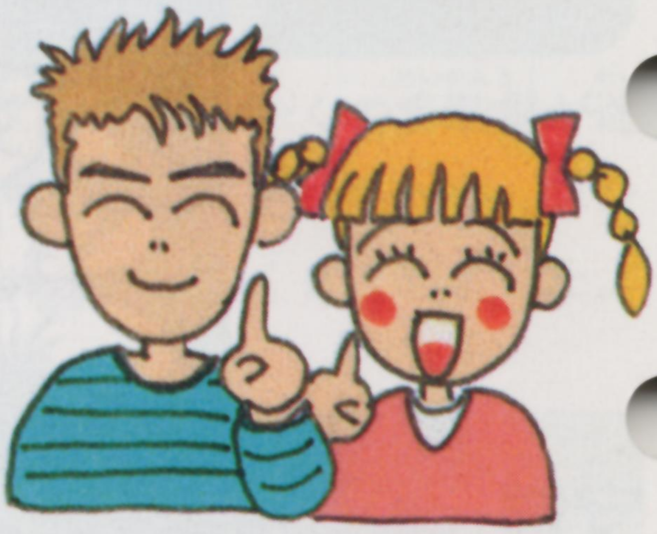
メンバーチェンジ

代打／代走／リリーフ／野手の交代

スタートボタン（ウィンドー表示）	⇛ ▲◁○▷▼（選手を指定）＋	スタートボタン（決定）

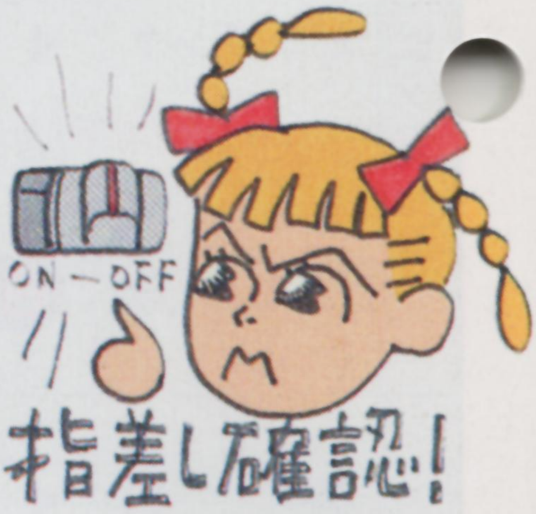
使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。



電源OFFを まず確認!

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。



カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。

薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

MEGA DRIVE NEW LINE UP!

TETRIS™

™ and ©1987, AcademySoft-Elorg. All Rights Reserved. Tetris licensed to Andromeda Software Ltd,;and sublicensed to Mirrorsoft Ltd. and Sphere, Inc. Tengen,and Sega Enterprises Ltd. ©1988 Tengen(Atari Games). All Rights Reserved. Original, concept, design and program by Alexey Pazhitnov and Vadim Gerasimov, respectively. Adapted by ©SEGA 1989

セガジョイジョイテレフォン

セガからのホットライン。新作ゲームソフトや楽しい情報を、どんどんお知らせしています。

札幌	011-832-2733
東京	03-236-2999
大阪	06-333-8181
福岡	092-521-8181

☆電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。

メガドライブカートリッジ

SUPER LEAGUE

このゲームに対するご意見やご感想を、
下記までお寄せください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12
お客様サービスセンター
☎03(742)7068(直通)

α

禁無断転載

G-4006

株式会社セガ・エンタープライゼス